



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 5: Brainstorming sulla storia

Target: Educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 60 - 75 minuti

Contesto: Contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali: carta (formato A4 o più grande per le mappe mentali); penne, matite o pennarelli; fogli di lavoro stampati (facoltativi ma consigliati); lavagna bianca o lavagna a fogli mobili (per facilitare il lavoro di gruppo)

Le attività possono essere svolte individualmente, in gruppo o in contesti guidati, a seconda del contesto educativo e delle esigenze dei partecipanti.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

Al termine di questa sequenza, i partecipanti saranno in grado di:

- Identificare e comprendere le principali sfide climatiche
- Utilizzare tecniche di pensiero creativo per generare idee narrative
- Applicare il metodo delle mappe mentali per organizzare e collegare le idee
- Sviluppare concetti narrativi originali incentrati su un “eroe del clima”
- Definire un chiaro obiettivo educativo o di sensibilizzazione all'interno di una narrazione
- Rafforzare le capacità di collaborazione, comunicazione e riflessione

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Questa sequenza introduce i partecipanti alla narrazione sul clima attraverso un processo creativo guidato. Combina la consapevolezza ambientale con lo sviluppo narrativo, aiutando gli studenti a trasformare le problematiche del mondo reale in idee narrative coinvolgenti.



I partecipanti iniziano selezionando una questione climatica che li tocchi da vicino. Esplorano poi tale questione attraverso una mappa mentale, uno strumento di pensiero visivo che permette loro di organizzare le idee in modo non lineare.

Successivamente, sperimentano la creatività attraverso una tecnica di fusione di generi, incoraggiando combinazioni inaspettate e originali. Infine, sviluppano tre concetti narrativi strutturati e ne selezionano uno da approfondire.

Questa sequenza getta le basi per future attività incentrate sulla creazione dei personaggi, lo storytelling e lo sviluppo di progetti.

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

PARTE A: Scegliere il tema climatico (10 - 15 minuti)

I partecipanti individuano una sfida legata al clima che costituirà il fulcro della loro storia.

- Sono invitati a scegliere una questione con cui si sentono emotivamente coinvolti
- La discussione può aiutare a chiarire la comprensione di ciascuna questione

Categorie di ispirazione:

-  Acqua e oceani
-  Natura e biodiversità
-  Energia e industria
-  Vita urbana
-  Cibo e consumi
-  Impatto globale

Compito: scrivete e descrivete brevemente la questione climatica che avete scelto..



PARTE B: Comprendere e creare una mappa mentale (15–20 minuti)

Che cos'è una mappa mentale?

Una mappa mentale è uno strumento di pensiero visivo che aiuta a organizzare le informazioni mostrando le relazioni tra le idee. Parte da un concetto centrale e si espande verso l'esterno attraverso rami collegati.

A differenza della presa di appunti lineare, una mappa mentale riflette il modo in cui il cervello genera naturalmente le idee attraverso l'associazione e la connessione.

Caratteristiche principali di una mappa mentale:

- **Idea centrale:** l'argomento principale posto al centro
- **Rami:** le categorie principali collegate all'idea centrale
- **Sottorami:** idee più dettagliate collegate a ciascun ramo
- **Parole chiave:** brevi frasi anziché frasi lunghe
- **Collegamenti:** legami tra idee correlate tra i vari rami
- **Elementi visivi:** colori, simboli o disegni per facilitare la comprensione

Perché usare una mappa mentale?

- Stimola la creatività e il pensiero libero
- Aiuta a strutturare in modo chiaro idee complesse
- Rende più facile individuare relazioni e schemi
- Si adatta a diversi stili di apprendimento, in particolare a chi apprende in modo visivo
- Riduce il timore della “pagina bianca”



Istruzioni per l'attività: crea una mappa mentale basata sul tema climatico scelto

https://www.canva.com/design/DAHEPV_Qjo/2MLiL8vMjTYIbSfJJucllQ/edit?ui=e30&referrer=https%3A%2F%2Fwww.canva.com%2Fprojects

Template della mappa mentale ([Allegato 1](#))

**Mappa Mentale
TEMPLATE**



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni o i pareri dell'Unione europea o dell'Agenzia per gli Affari Giovanili. Né l'Unione europea né l'autorità che eroga il finanziamento possono esserne ritenute responsabili.
Progetto GREEN SAGA (2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123)

I passaggi:

1. Scrivere il tema climatico al centro
2. Aggiungere i rami principali:
 - Personaggi (Chi è coinvolto?)
 - Ambientazione (Dove si svolge la storia?)
 - Conflitto (Qual è il problema?)
 - Soluzioni (Cosa potrebbe cambiare?)
3. Aggiungere idee secondarie a ciascun ramo
4. Tracciare collegamenti tra gli elementi correlati
5. Utilizzare colori o simboli, se possibile



PARTE C: Mash-up narrativo (10–15 minuti)

Abbinare una questione climatica a diversi generi narrativi per stimolare l'originalità.

Obiettivo:

- Rompere gli schemi di pensiero convenzionali
- Incoraggiare idee inaspettate
- Rendere gli argomenti sul clima più coinvolgenti:

Compito: creare almeno 3 combinazioni.

Generi: Giallo, avventura, fantascienza, thriller, commedia, romantico, storico, horror, slice of life

Esempio: Inquinamento da plastica + Giallo = Un detective indaga su uno scarico illegale

Mash-up 1: _____ + _____ = _____

Mash-up 2: _____ + _____ = _____

Mash-up 3: _____ + _____ = _____

PARTE D: Sviluppare le 3 idee principali della storia (30–35 minuti)

Trasformare il brainstorming in concetti strutturati.

Per ogni idea:

- Titolo
- Tema climatico
- Personaggio principale (eroe del clima)
- Conflitto
- Pubblico di riferimento
- Obiettivo didattico (Cosa dovrebbe imparare o provare il pubblico?)



IDEA 1

Titolo: _____

Tema climatico: _____

Personaggio principale: _____

Conflitto: _____

Target di età: ☐ 16-18 ☐ 19-22 ☐ 23-26 ☐ Misto

Obiettivo didattico: _____

IDEA 2

Titolo: _____

Tema climatico: _____

Personaggio principale: _____

Conflitto: _____

Target di età: ☐ 16-18 ☐ 19-22 ☐ 23-26 ☐ Misto

Obiettivo didattico: _____

IDEA 3

Titolo: _____

Tema climatico: _____

Personaggio principale: _____

Conflitto: _____

Target di età: ☐ 16-18 ☐ 19-22 ☐ 23-26 ☐ Misto

Obiettivo didattico: _____

PARTE E: Selezione finale e riflessione (10 minuti)

Scegli un'idea da approfondire.

Domande di riflessione:

- Perché questa idea si distingue dalle altre?
- Il messaggio è chiaro e significativo?
- La storia è coinvolgente per il pubblico di riferimento?
- Quali difficoltà potrebbero presentarsi?



4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza

Generazione di idee:

[ChatGPT](#) aiuta i partecipanti ad approfondire tematiche climatiche e a trovare spunti per le storie.

Mappe mentali e strutturazione:

[Canva](#) e [Genially](#) consentono di creare mappe mentali visive per organizzare le idee.

Sviluppo della storia:

[Storybird](#), [Twine](#) e [Inklewriter](#) permettono ai partecipanti di creare storie lineari o interattive.

Presentazione:

[Canva](#), [Adobe Express](#) e [Genially](#) vengono utilizzati per presentare visivamente i concetti delle storie.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale

- Integrare nel programma didattico (lingue, studi ambientali, arti)
- Utilizzare come attività valutata o guidata
- Abbinare a compiti di scrittura o presentazione

Contesti educazione non formali

- Utilizzare lavori di gruppo interattivi e discussioni
- Incoraggiare il feedback tra pari e la co-creazione
- Adattare la durata e l'approfondimento in base ai partecipanti

Contesti apprendimento informale

- Esplorazione al proprio ritmo
- Riflessione personale e creatività
- Concentrarsi su argomenti significativi per lo studente



6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Fornire modelli prestrutturati per le mappe mentali
- Consentire il brainstorming audio o verbale
- Utilizzare supporti visivi (icone, colori, esempi)
- Incoraggiare il lavoro collaborativo

7. TUTORIAL CORRELATI

- [Tutorial 1 - Progettare esperienze di apprendimento basate su libri game](#)
- [Tutorial 3 - Creare narrazioni avvincenti sul clima](#)

